

**ESTRATEGIAS LUDICAS
DE LAS CIENCIAS NATURALES**

MARIBEL ESTRADA RODRIGUEZ

**Trabajo presentado como requisito para
optar el título de licenciada en ciencias naturales y Biología**

Profesor: PEDRO GRANADOS

**RIOHACHA
UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
CENTRO DE EDUCACIÓN ABIERTA Y ADISTANCIA
1998**

P.T
1159

024792



**ESTRATEGIAS LUDICAS
DE LAS CIENCIAS NATURALES**

MARIBEL ESTRADA RODRIGUEZ

**RIOHACHA
UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA
CENTRO DE EDUCACIÓN ABIERTA Y ADISTANCIA
1998**

AGRADECIMIENTOS

A Dios por permitirme culminar mi carrera universitaria.

A mis padres que con sus consejos me motivaron a salir adelante.

A mi querido esposo que me apoyó en los momentos de mucha dificultad.

A mí adorado hijo Brian Steven.

A mis hermanos.

A mis compañeros de trabajo especialmente a Elmer de Jesús Fajardo Cuadrado y Edwin Lubo Vargas.

A mi asesor de proyecto Edgar Camargo.

A los tutores del convenio Uniguajira-Unimagdalena especialmente a Pedro Granado por su paciencia y conocimientos compartidos

LCN

00016



TABLA DE CONTENIDO

1. PLANEAMIENTO DEL PROBLEMA
 2. JUSTIFICACIÓN
 3. OBJETIVOS
 - 3.1 GENERAL
 - 3.2 ESPECÍFICOS
 4. COBERTURA
 5. MARCO TEORICO
 - 5.1 REFLEXION PEDAGOGICA
 6. METODOLOGIA
 7. SOLUCION
 - 7.1 PROPUESTAS LUDICAS METODOLOGICAS
 8. IMPACTO
 9. CONCLUSIONES
 10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
- BIBLIOGRAFIA
- ANEXOS

FORMULACION DEL PROBLEMA

La permanente actitud del maestro es asumida por los investigadores pedagógicos como un impedimento para el desarrollo integral del estudiante, la actitud del maestro a la que se hace mención es: Su pasividad, pasividad que lo convierte en educador tradicionalista e incapaz de provocar nuevos saberes. Esa era mi situación a la hora de abordar esta investigación.

Considero que un profesor con seria deficiencia lúdica como era yo, tenía que dar un estudiante igual: incapaz, inactivo, carente de dinámica, pero como se quiere forjar un tipo de estudiante opuesto al ya mencionado, es importante que se tenga en claro estos interrogantes:

Cómo incide la educación lúdica en el desarrollo integral del niño?.

Cómo afecta mi comportamiento lúdico el ejercicio pedagógico de los niños?.

JUSTIFICACION

La práctica pedagógica requiere cada día de la permanente actualización de educador, es imposible pensar que todos los días de nuestra interacción será la misma situación si así sucediere. Se ha caído en la más peligrosa de las actitudes académicas: La rutinización que fosilicizó la educación.

Existe diversas manera para impedir que ocurra esta anormalidad, que observándolo bien, es la normalidad. Una de esas manera a la cual el maestro puede recurrir, es la educación lúdica, pero el maestro tiene que consientizarse que jugar no es truncar el conocimiento.

Uno de los obstáculos más serios para la práctica de la educación lúdica es la poca tolerancia del educador a asumir comportamiento s relevantes y equivalentes a la dinámica del juego. Esta actitud está asociada a la concepción de que el trabajo intelectual requiere el más concentrado esfuerzo y seriedad.

OBJETIVOS

GENERAL

Estimular el desarrollo integral del niño a través de las actividades lúdicas.

ESPECIFICOS

Desarrollar la imaginación y creatividad del niño a partir de la elaboración y creación de objetos, situaciones y juegos.

Realizar talleres lúdicos con el fin de intercambiar formas de recreación conocidas y aprender nuevas.

Elaboración de un plantario con el propósito de observar diferentes actitudes y aptitudes del niño en el desarrollo de la experiencia.

Jugar con el niño para relacionarlo con su entorno y así aprenda de él.

**Promover un cambio de actitud pedagógica en mí siendo más creativa,
dinámica y reflexiva a partir de la educación lúdica.**

COBERTURA

Este proyecto se realizará en el curso 4° de la Escuela ISABEL MARIA CUESTA, con una totalidad de 34 estudiantes vinculados al proyecto.

REFLEXION PEDAGOGICA

Desde hace mucho tiempo el educador Guajiro se ha dedicado a actuar a través del pensamiento producido por otro, contrariado de plano el concepto Kantiano que dice: “atrévete a pensar por ti mismo”.

En medida que podamos dar ese paso que nos propone KANT, estaremos en condiciones de, por lo menos, iniciarnos en el conocimiento.

El lugar inmediato y adecuado que tiene el maestro para dar el paso, del cual hablamos arriba, es el aula de clases, ese espacio divino que hemos convertido con nuestro proceder y comportamiento, en un espacio de sufrimiento educativo infantil. Allí en ese lugar suceden todos los acontecimientos que la mente del niño pueda imaginar, allí se experimenta todos los sentimientos, surgen las dudas, se plantean interrogantes, pero ese es el lugar que todos queremos abandonar, es el espacio de no pertenecer.

Quiérase o no, la situación del no permanecer se convierte en una de las preocupaciones fundamentales del educador.

El proyecto ha realizar apunta a evitar el sufrimiento académico de los niños, a partir de una propuesta creativa, activa y reflexiva fundamentada en la educación.

Qué hacer para tener el mayor tiempo posible al estudiante en el salón de clases en situaciones de aprendizaje?.

Qué otro lugar podemos utilizar, fuera del aula de clases, sin que se afecte la disciplina institucional?.

Muchas han sido las veces que nos ha tocado oír expresiones como éstas:

“Tengo pereza”

“La clase está aburrida”

“Tengo ganas de irme a la casa”

“Me está dando sueño”

“Mucha clase larga”

“Ay, seño, salgamos al patio”

Todas estas manifestaciones emotivas de nuestros educando, las oímos en nuestro salón de clase y sus autores no son más que un puñado de niños víctimas de nuestra carencia creativa.

Estas especies de protestas infantil, estos pelliscones orales, se constituyen en un despertar, en voz baja de la alerta para promover un cambio en mí rutina pedagógica.

A partir de esta reflexión me propongo “un pensar por mí mismo”, que me debe beneficiar y debe a los otros en un “pensar en ellos mismos”.



MARCO TEORICO

Constituye los juegos un factor de suma importancia en la experiencia educativa, ellos son los elementos fundamentales que estructura la educación lúdica.

Frobel, un pedagogo discípulo de Pestalozzi manifiesta que: “la mejor forma de llevar el niño a la actividad, la autoexpresión y la socialización sería por medio de los juegos”¹ (Nunes Almeida 1994)

Fue el pensamiento de este profesor lo que en realidad posibilitó la incorporación de los juegos como factor decisivo en la educación de los niños.

Con respecto al juego existen propuestas de gran significado pedagógico una medida que connotan un gran compromiso del juego con el desarrollo educativo permanente, así lo plantea Paulo Nunes de Almeida en el contexto la Educación Lúdica, al considerar que: “educar lúdicamente tiene un

significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida".² (1994)

El juego posibilita la creación, la expresión de alegría, tristeza y ansiedad, a través del ejercicio lúdico el niño nos muestra como está desarrollándose en los diferentes aspectos que se estructuran su educación: Físico, social, afectivo e intelectual. Por eso el juego es visto como la mejor manera de que el niño disfrute y goce aprendiendo.

Es reconocido el poder integrador y cohesionador que tienen los juegos, en él los niños adquieren el sentimiento de la amistad, el juego les suministra la información suficiente para las escogencias de sus amigos, hecho este significativo en la vida posterior del educando, por que con esos amigos él disfrutará sus mejores momentos y compartirá sus frustraciones y tristezas.

Es importante resaltar la función integral de los juegos "...se vuelven más significativo en la medida que el niño se va desarrollando puesto que a partir de la libre manipulación de los elementos variados, él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas, cosas que ya exigen una adaptación más completa. Esta adaptación que debe ser efectuada por la infancia, consiste en una síntesis progresiva de la asimilación con la acomodación. Este es el

motivo por el cual dada la propia evolución interna, los juegos de los niños se transforman poco a poco en construcciones adaptadas, que continuamente están exigiendo más trabajo efectivo, hasta el punto de que en las clases elementales de una escuela activa, todas las transiciones espontáneas se producen entre el juego y el trabajo.

A través del acto lúdico los niños aprender a relacionarse con los demás y descubren el mundo que los rodea, son el juego el ejercicio más alegre y espontáneo que “le permite la exploración de su ambiente, el niño aprende a relacionarse con otros niños aprende a relacionarse con otros niños y así conocerse a sí mismo, a distinguir las cosas que puede hacer de la que no puede hacer y aprender a cuidar los elementos de su mundo y los objetos que le pertenecen”.

En su mundo infantil existen “....una etapa en que el niño le gusta jugar solo y no compartir sus juguetes, pero cuando lo supera, el juego se convierte para él en una actividad social. Los éxitos que tenga el niño en los juegos le ayudan a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza así mismo y a los demás”.⁵

Es importante tener en cuenta que “los métodos de educación que los niños exigen que se les proporcione un material conveniente con el fin de que, por el juego ellos lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos, siguieren siendo exteriores y extraños para la inteligencia infantil.”⁶

Además Graciela Aldana de Conde, decano de la sicología, Pontificia Universidad Javeriana manifiesta que: El juego tiene grandes posibilidades como mecanismos para superar inhibiciones y dar riendas sueltas a la imaginación creadora. La improvisación, la dramatización, la simulación, el deporte, la música y el arte gran importancia en el desarrollo de la creatividad y en ellos el componente lúdico es muy importante.

Por experimentación lúdica se entiende la capacidad de “jugar con el problema” en el sentido de estar abierto a toda información todo estímulo por irrelevante o incoherente que parezca en un primer momento y a la necesidad de ensayar muchas posibilidades antes de elegir una.

3. PIAGET. Yean, Tomado de educación lúdica, Nunes Almeida. Pag. 19
6. OP.CIT

Solo en esta forma se abre la puerta a la casualidad y con ella a la posibilidad de “encontrar una cosa mientras se busca otra”. Recordemos que en esta forma se han hecho muchos descubrimientos.

La experiencia lúdica implica “juicio diferido” según el cual debe evitarse en lo posible toda evaluación prematura, especialmente en la fase del hallazgo o producción de ideas.

Debe evitarse tanto la valoración negativa como la positiva, pues la primera inhibe y coarta la generación de ideas y la segunda puede desviar el pensamiento hacia las salidas más lógicas, obvias y viables, las cuales casi nunca son las más creativas.



METODOLOGIA

Las actividades realizadas fueron planeadas y corregidas antes de desarrollarse. Inicialmente se activo un plan para evitar la inseguridad en las diferentes actividades a realizar, siguiendo los siguientes pasos:

1. PASO. PREPARACION Y FORMACION DEL PROFESOR

En este punto el profesor se documenta de todo lo que tiene que ver con la educación lúdica, con el fin de conocer con profundidad causas y efectos para eventuales respuestas u orientaciones.

2° PASO. ORGANIZACIÓN Y PLANEACION

Antes de poner en práctica cualquier actividad lúdica, el profesor organizará y trazará un plan de trabajo teniendo en cuenta para ello:

a. CARACTERISTICAS DE LOS ESTUDIANTES Y DEL AMBIENTE

Se tendrá en cuenta en los alumnos de su edad, sexo y cultura. En cuanto a los recursos materiales: salón, espacio, recursos didácticos.

b. ADECUACION A LOS OBJETIVOS

El acto lúdico-educativo no es una acción inconsciente y espontánea, sino consciente e histórico que obedece a un plan por este motivo es fundamental que, antes de materializarlo, se definan las metas, las prioridades, teniendo en cuenta para ello el tipo de persona que se quiere formar, el tipo de conocimiento que se desea experimentar y los medios para su concretación.

3 PASO. PREPARACION DE LOS PARTICIPANTES

Es importante que antes de aplicar cualquier clase de actividad, los alumnos estén conscientes y preparados para ello. Preparados en el sentido que conozcan las reglas y hagan buen uso de ellas. En las actividades en las que se ponen en discusión las reglas, puede correrse el riesgo de instigar la

competición, convirtiendo las actividades en una especie de antijuego en el que prevalece la violencia y la transgresión.

Algunas reglas que podrán ser planteadas para el juego por el grupo:

1. Todos tienen igual derecho de participar y opinar.
2. Saber oír y saber en que momento conviene hablar.
3. Saber perder y saber ganar.
4. El entusiasmo es bueno, pero ponerse a gritar puede traer complicaciones.
5. Consideras al profesor como técnico y arbitro de las competencias.
6. Animar a los compañeros para que también participen.
7. No descalificar ni desvalorizar a los perdedores.
8. No echar la culpa de los fracasos a los demás.
9. No quedarse callado cuando se tenga una idea importante.
10. Otras.....

4º PASO. EJECUCION DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS

El día en que se vaya a aplicar los juegos, la primera preocupación del profesor tiene que ser explicar minuciosamente los detalles, haciendo que los participantes interioricen las explicaciones. Es necesario estar seguro de que

se ha comprendido el desarrollo del juego. Al explicar las reglas y el funcionamiento, debe ser claro y objetivo, ya que mucha palabrería no sirve para nada.

Algunas actividades recomendables para el profesor en la práctica de los juegos:

1. Ser un guía, sabiéndose orientador de las actividades y árbitro del juego.
2. En el transcurso del juego saber situarse en una posición tal que no interfiera en el movimiento de los jugadores.
3. Tener cuidado con la actitud, lo mismo que con la voz, recordar que los gritos no ayudan para nada, pero en cambio, si fastidian y cansan al profesor como a los estudiantes.
4. Sentir que él es animador y estimulador.
5. Dirigir el juego teniendo en mente el objetivo que se busca.
6. Observar y registrar el desempeño de cada participante en el transcurso del juego.
7. Discutir y analizar con los estudiantes la causa y los efectos del juego, lo mismo que las reacciones y actitudes de los participantes.
8. Tener conciencia de lo que se hace y saber por que lo hace.

SOLUCION

Como salida efectiva a la problemática lúdica se plantea que a los maestros hay que capacitarlos en educación lúdica para que su labor sea más grato y para que los niños se beneficien de la pedagogía basada en juegos.

Los educadores tienen que vincularse decididamente a la educación lúdica y comprende que ésta es un componente dinámico dentro del proceso pedagógico.

La capacitación en educación lúdica sugerimos que debe quedar a cargo de la administración y en cuanto a la participación del maestro proponemos las siguientes actividades.

PROPUESTA LUDICA METODOLOGICA

UNIDAD 1: PLANTAR PARA LA VIDA

OBJETIVO GENERAL

Generar toma de conciencia ambiental entre los educandos, armonizando la naturaleza con los seres humanos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Desarrollar en el estudiante capacidades sicomotoras y cognoscitivas a partir de la manipulación, el sembrado y el requerimiento de plantas.
- Conocer la importancia de un plantario.

CONTENIDO: LAS PLANTAS Y SUS BENEFICIOS

ESTRATEGIAS DE DESARROLLO

- Visita al campo
- Diálogo sobre la visita.
- Construcción de pensamientos, coplas o rimas, donde se destaque la importancia de los frutos y alimentos.
- Exposición de los mejores pensamientos.
- Dramatización sobre la comparsa de los alimentos.
- Recolección, clasificación y consumo de frutas y alimentos.
- Construcción de un plantario.

FASES

- Plantear los propósitos.
- Recolectar los recursos para la construcción de planteario.
- Sembrar las plantas.

- Aplicación de los pasos que sean necesarios que se sugieren en la metodología.
- Discusión sobre la actividad realizada.

RECURSOS

Humanos: Educandos y educadora

Didácticos: Frascos grandes de vidrios, plantas, suelos, textos, cuadernos, cuadros de actividad.

Evaluación: Los estudiantes generan una discusión en torno a la vivencia de la actividad y luego ellos autoevaluarán su participación en la misma.

Observamos como iniciativa lúdica el trabajo de campo, apoyado por la actividad de construcción de pensamientos destacando la importancia de los frutos y alimentos, exposiciones, recolecciones, clasificación, dramatización y consumo de frutos y alimentos.

Aquí el estudiante se mostró interesado y participó apropiándose del medio o entorno y alcanzando a la vez los objetivos cognoscitivos y recreativos una vez más se rescata la apreciación de aprender jugando.

Como estrategia de evaluación hicimos además la elaboración del planteario, luego se generó una discusión en torno a la vivencia de la actividad.

UNIDAD 2: ORGANIZACIÓN EXTERNA DE LOS SERES VIVOS

OBJETIVO GENERAL

Promover el disfrute por las actividades lúdicas en situaciones de aprendizaje.

OBJETIVO ESPECIFICO

Propiciar la efectividad y el desarrollo sicomotor del juego “patos al agua”.

Reconocer la organización de los seres vivos en comunidades biológicas.



CONTENIDO: POBLACIONES Y COMUNIDADES BIOLOGICAS

ESTRATEGIAS DE DESARROLLO

- Visita al campo.
- Trabajo en grupo.
- Visita al río Ranchería y mar Caribe.
- Discusión de la visita.
- Juego: patos al agua.

FASES DEL JUEGO

Trazar un círculo en el suelo que será como un lago; el tamaño será de manera que quepan todos los jugadores, si son muchos se hacen varios círculos.

Se darán todas las instrucciones a seguir.

Finalizará la actividad se realizarán preguntas relativas al tema que se tratará.

RECURSOS

Humanos: estudiantes y maestra.

Didácticos: Textos, cuerdas, pala.

Evaluación: Realización de un dibujo relacionado con el tema.

- Participación del trabajo de campo, río y mar.
- Exposición de trabajo elaborados.

En esta actividad retomamos el grado de convivencia y tolerancia por parte de los estudiantes ante la participación y realización de las visitas, ya que ellos no contaban con estas estrategias pedagógicas. El cambio de actitud por parte de los estudiantes fue impresionante, le proporciona un nivel de comprensión y asimilación del contenido tratado.

De ahí se toma como punto de partida actividades recreativas como:

- La conservación de la naturaleza.

- Cuidemos nuestro río Ranchería.
- Cuidemos nuestra playa.
- Campaña de arco en las playas de Riohacha.

UNIDAD 3: SALVEMOS NUESTRO VIVERO

OBJETIVOS GENERALES

- Hacer participar a todas las personas y estimular sus ideas propias utilizando la palabra local.
- Propiciar la interacción entre los estudiantes a través de las actividades lúdicas para que manifiesten la forma como perciben su problemática ambiental local.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Valorar la importancia de la conservación de los recursos naturales.

Promover la participación de los estudiantes en una caminata con lemas ambientales.

CONTENIDO: CONSERVACIÓN DE LOS RECURSOS NATURALES

ESTRATEGIAS DE DESARROLLO

- Visita al campo y recorrido por la ciudad.
- Discusión sobre lo observado.
- Elaboración de dibujos.
- Construcción de lemas o pensamientos sobre la conservación del ambiente.
- Asignación de estos lemas en los dibujos elaborados por los estudiantes.
- Caminata titulada “Cuida la tierra”

FASES DE ESTA CAMINATA

- Formar a los estudiantes por filas de dos hileras.
- Salir de la institución portando los trabajos elaborados con mensajes ambientales, el recorrido será alrededor de la comunidad.

- Regresar a la institución y terminar la caminata con juegos de temática ambiental.

RECURSOS

Humanos: Estudiante y maestra.

Didáctico: Cartulinas, marcadores, temperas, pinceles, pedazo de madera.

Evaluación:

- Participar en el trabajo de campo y visita a la ciudad.
- Exposición de carteleras y explicaciones de las características de cada uno de ellos.

En este tipo de actividad, la acción lúdica estuvo centrada en la conservación y valoración de todo lo que tenemos.

IMPACTO

Este trabajo causó gran importancia en la comunidad de la escuela ISABEL MARIA CUESTAS, debido al alto porcentaje de alegría y efectividad que produjo. En el desarrollo de la investigación se presentaron situaciones pedagógicas de suma importancia en la vida escolar de los niños: Todo manifestaron sentimientos de profunda solidaridad, generando complacencia entre todos los participantes.

El equipo profesor-estudiante, trabajó entusiásticamente para conseguir los propósitos, los cuales se obtuvieron para complacencia de los involucrados en las diferentes actividades lúdico-pedagógicas.

CONCLUSIONES

A través del trabajo investigativo realizado, se pudo comprobar que los profesores conocen los fundamentos de la educación lúdica, pero realmente no le dan aplicación práctica cabal por la carencia de las herramientas y métodos para implementar actividades lúdicas en el proceso pedagógico.

Se pudo determinar también, que los maestros son conscientes de la imperiosa necesidad de aplicar los juegos en la educación sin que esto signifique influencia perniciosa ni pérdida de tiempo.

También se concluyó que los niños aumentan su rendimiento socio-afectivo y cognoscitivo, cuando se realiza la interacción pedagógica por medio de los juegos.

Como producto de la investigación se extrajo como otras conclusiones que:

Al niño le gusta participar de los juegos.

A los niños les gustaría que los profesores jueguen más con ellos.

A los profesores poco les gusta jugar en clase.

Los estudiantes tienen disposición anímica permanente para asumir con alegría todo los juegos que realizan los profesores.

Mi comportamiento lúdico-pedagógico, mejoró altamente con la realización de este proyecto.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

[illegible]

BIBLIOGRAFIA

ARANGO, Marta, Juguemos utilizando recursos del medio. Educar, Bogotá, 1989.

EL EDUCADOR No 6. Bogotá, 1986.

EL EDUCADOR No 13. Bogotá, 1989.



NIETO, Luz Stella, Lineamiento de Educación Ambiental para Maestros en el Tolima, Ibagué, 1995.

NUNES DE ALMEIDA, Paulo. Educación Lúdica, San Pablo, Santa fe de Bogotá, 1994.

VALDERRAMA, Jairo, Educación ambiental, Manual para el Maestro, MEN, Bogotá, 1987.

ANEXOS

**CUADRO APLICADO EN LA EJECUCIÓN DE LAS
ACTIVIDADES LUDICAS**

FECHA: _____		
ESCUELA: _____		
CURSO: _____	GRUPO: _____	NIVEL: _____
OBJETIVOS: _____		
NOMBRE DEL JUEGO: _____		
O ACTIVIDAD: _____		
PARTICIPANTES: NUMERO DE PARTICIPANTES: _____		
TIEMPO: _____		
PREPARACION Y REGLAS: _____		
FUNCIONAMIENTO: _____		
EVALUACION DEL JUEGO: _____		
PRECAUSIONES: _____		
RECURSOS: _____		

ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES

OBJETIVOS: Obtener diferentes puntos de vista sobre la educación basada en actividades lúdicas.

La información obtenida será confidencial y de uso investigativo.

SEXO: _____ EDAD: _____ ESCUELA: _____

TITULO PROF: _____ EXPERIENCIA LABORAL: _____

1. Sabes en que consiste la Educación Lúdica?.

SI _____ NO _____ QUE ES? _____

2. Practicas la educación lúdica en el accionar de tus ejercicios pedagógicos?.

SI _____ NO _____ Por qué? _____

3. El rendimiento académico de los estudiantes aumenta cuando la interacción pedagógica se realiza a través del juego?.

SI _____ NO _____ Por que? _____

4. El comportamiento de los niños es más efectivo cuando se realizan juegos?.

SI _____ NO _____ Como se manifiesta _____

5. Los niños tienen comportamiento motrices más dinámico cuando elaboran sus ejercicios pedagógicos a través del juego?.

SI _____ NO _____

Como se manifiestan _____

6. Contribuye la educación lúdica al desarrollo integral de los educandos?.

SI _____ NO _____ Por qué _____

7. Consideras el juego en las clases como una pérdida de tiempo?.

SI _____ NO _____ Por qué? _____

ENCUESTA APLICADA A LOS PROFESORES

OBJETIVOS: Determinar la importancia del juego en la educación de los niños.

La información obtenida será confidencial y de uso investigativo.

SEXO: _____ EDAD: _____ ESCUELA: _____

GRADO: _____

1. Tu maestro juega contigo cuando está en clase?.

SI _____ NO _____ A VECES? _____

2. Te gustan más las clases cuando juegas?.

SI _____ NO _____ Por qué? _____

3. Te gusta participar de los juegos en las clases?.

SI _____ NO _____ A VECES _____

4. Cómo son los juegos en clases?.

5. Te gustaría que tu profesor jugara mas en clases?.

NOTA IMPORTANTE

La elaboración de este proyecto ha sido muy importante en esta faceta de mi vida ya que me ha dado claridad y me ha ayudado en el cambio de actitud de mí que hacer pedagógico.

Una experiencia maravillosa que tuve el año pasado, (cuando inicié mi proyecto) con estudiantes de segundo grado en la jornada contraria a la que desarrolle mi proyecto, fue el tema de las tablas de multiplicar, me preocupaba la apatía que presentaban los estudiantes para aprendérselas, comencé a innovar incluyendo cantos y rondas (ver fotos posteriormente) y los resultados de esta actividad lúdica fueron excelentes, los estudiantes alcanzaron los logros propuestos.

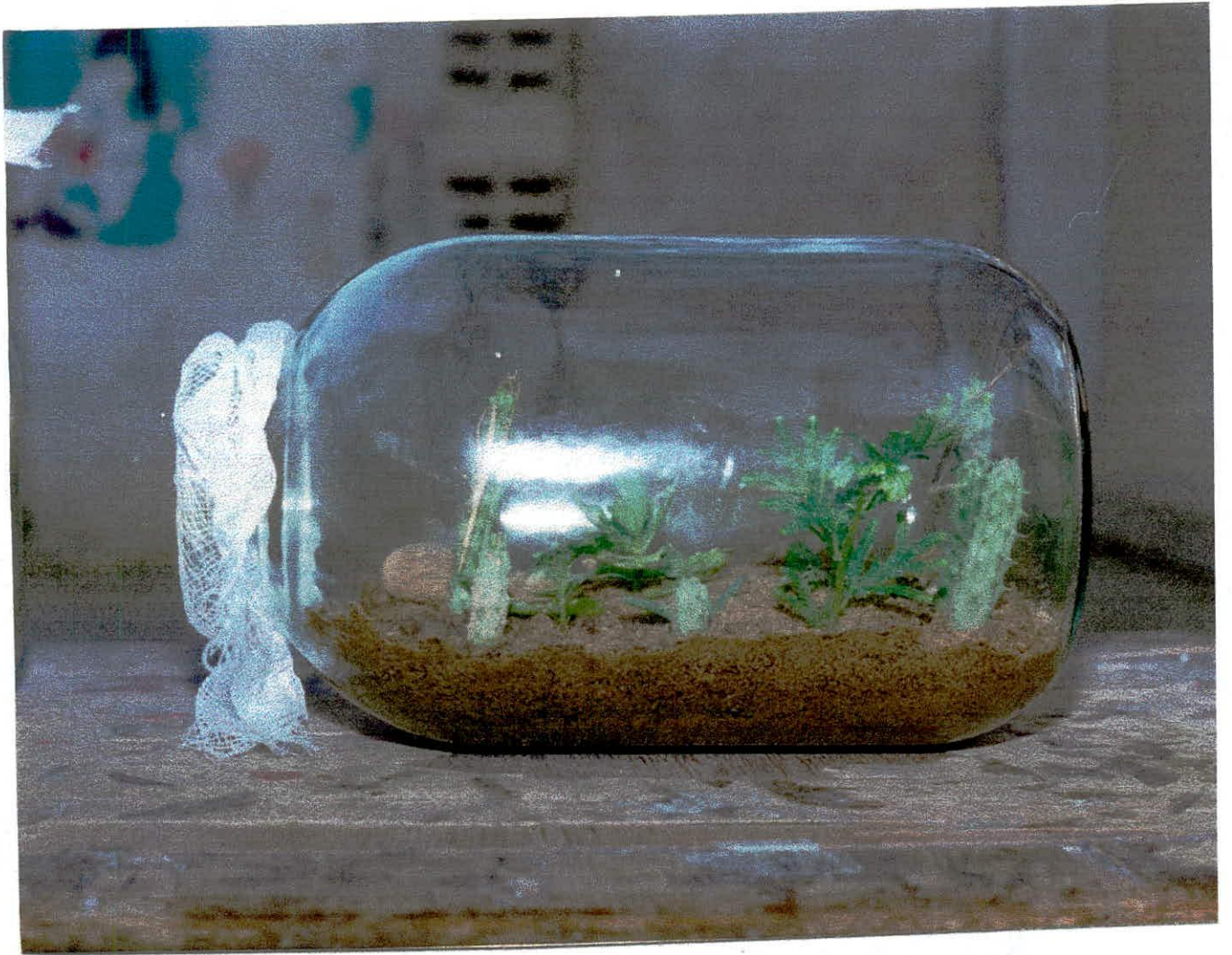
Me comprometo a buscar cada vez más estrategias lúdicas metodológicas de acuerdo a los temas que iré a tratar, para que así ayuden a formar estudiantes activos, creativos, reflexivos, críticos que vayan a desempeñar un papel importante en la sociedad que se desenvuelvan.

FOTOS SOBRE LA RONDA DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR



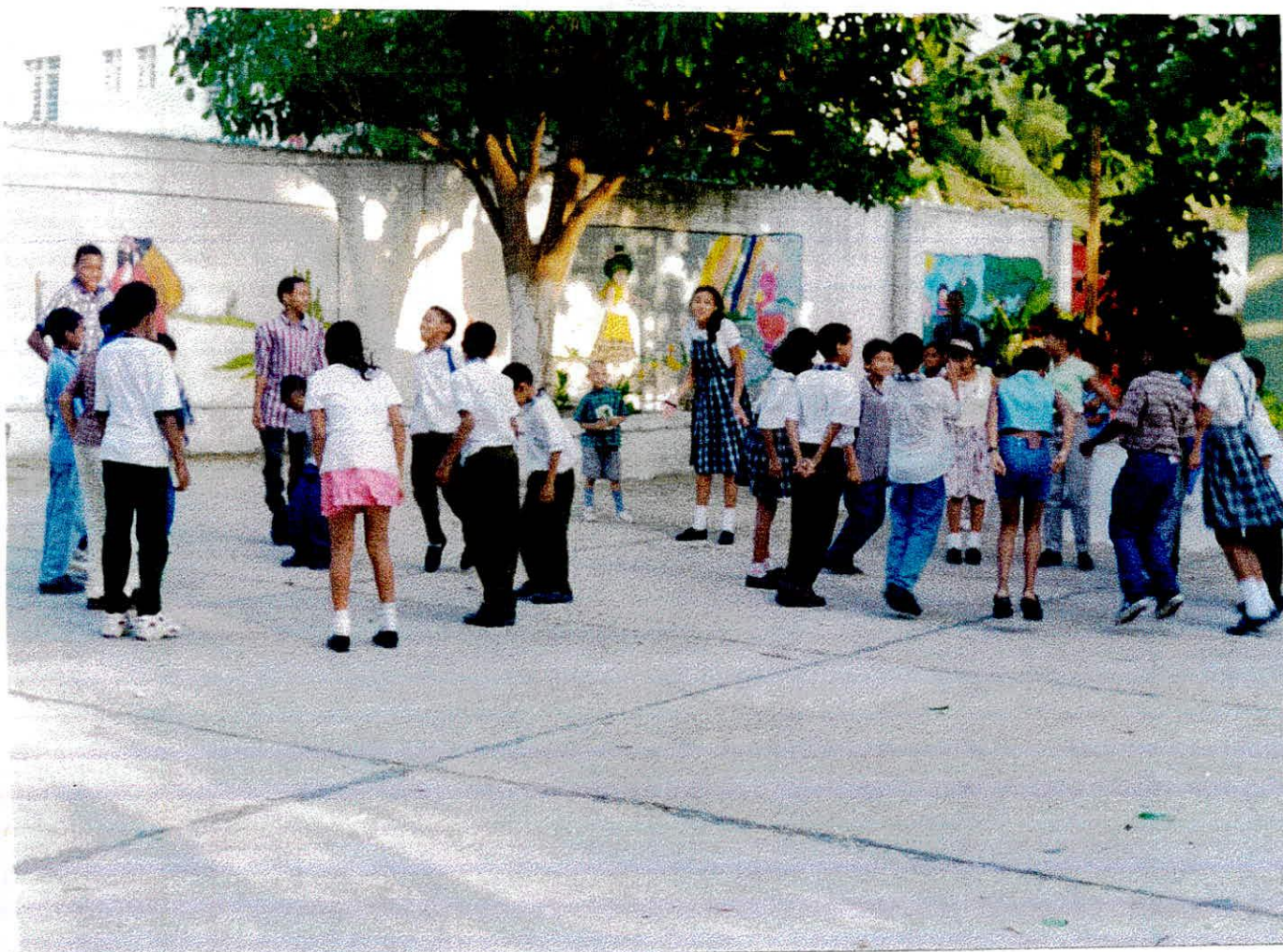
EVIDENCIA SOBRE LA ACTITUD DE LA CONSTRUCCIÓN DEL PLANTEARIO







FOTOS SOBRE LA RONDA “PATOS AL AGUA”





**EVIDENCIA SOBRE LA RONDA LA COMPARSA DE LOS
ALIMENTOS**





FOTOS SOBRE EL CONSUMO DE LOS ALIMENTOS

